

### **3. Die Spieler und die Taktik**

#### **3.1. Grundsätzliche taktische Prinzipien**

- Kugelvorteil - Kugelnachteil

Unter Kugelvorteil ist zu verstehen, daß eine Mannschaft noch eine Kugel mehr in Händen hält als die Gegenseite.

Dies ist beispielsweise der Fall, wenn Team B auf die erste, gut gelegte Kugel von Team A daneben (ein Loch) schießt oder schlechter legt, obwohl zu diesem Zeitpunkt beide Mannschaften noch gleich viele Kugeln zu spielen haben, aber eine Kugel von Team B zu diesem Zeitpunkt nicht mehr im Spiel ist. Das Team B muß nun also mindestens noch eine Kugel aufwenden, um den Punkt zu machen.

Daraus resultiert ein Kugelnachteil, der bedeutet, daß eine Mannschaft (hier: Team B) eine Kugel weniger in Händen hält als die Gegenseite.

- Zeitvorteil - Zeitnachteil

Zu Beginn einer jeden Aufnahme haben zwar beide Mannschaften gleich viele Kugeln, aber das Team A, das mit dem ersten Sauwurf agieren muß - den Durchgang also beginnt - automatisch in Zeitnachteil gerät. Im Umkehrschluß bedeutet dies für das Team B, das auf das Legen der ersten Kugel von Team A reagieren kann, daß es automatisch im Zeitvorteil ist.

Am einfachsten lassen sich diese Umstände erklären, wenn man sich vorstellt, daß ein Spieler A (im Tête-à-tête) in jeder Aufnahme beginnen muß, da Spieler B - also sein Gegner - in jeder Aufnahme drei Carreaus (sur place?) schießt. Spieler A kann das Spiel, wenn sich die Sau nicht bewegt bzw. im Spiel bleibt, unmöglich gewinnen. Spieler B ist immer im Kugel- und Zeitvorteil und er erzielt auf jeden Fall mindestens einen Punkt.

- Maximalprinzip

Unter dem Maximalprinzip ist zu verstehen, daß jede Mannschaft sich immer darum bemühen sollte, so viele Punkte wie möglich zu erzielen.

Im Zeitvorteil sollte deshalb jedes Team idealtypisch versuchen, mit 6 Carreau-Schüssen auch 6 Punkte zu erzielen. Im Zeit- und Kugelnachteil ist dieses Prinzip idealtypisch nicht zu realisieren.

- Minimalprinzip

Darunter ist zu verstehen, daß jedes Team sich immer darum bemühen sollte, so wenig Punkte wie möglich abzugeben.

Im Zeitnachteil sollte deshalb idealtypisch versucht werden, durch Devants, Carreaus, Sauschüsse, Sausziehen, Gegenschießen und gutes Zulegen möglichst wenig Punkte zu kassieren.

- Taktische Variationen hinsichtlich des Spielstandes Vorab muß eine Definition der Spielphasen erfolgen:
  - Eröffnungsphase: Teil des Spiels bis zu ca. 6 Punkten;
  - Mittelspiel: Spielphase einer Partie zwischen ca. 6 bis ca. 9 Punkten;
  - Endspiel: Spielstand ab ca. 9 Punkten.

In Abhängigkeit vom Spielstand sollte eine Mannschaft, die in Führung liegt, in den beiden ersten Phasen normalerweise die eigene Lieblingsdistanz wählen. In der Endphase hingegen, insbesondere bei knappem Spielstand, sollte eher etwas länger ausgeworfen werden, weil bei größeren Spielentfernungen seltener Aufnahmen mit größeren Punktgewinnen bzw. -verlusten realisiert werden können.

- Taktische Variationen hinsichtlich des Terrains

Beim Spiel auf „Bahnen“ sind die Möglichkeiten gegenüber einem Spiel auf „terrain libre“ erheblich eingengt. Andererseits ist auf Bahnen ein Sauschuß wesentlich eher erfolgreich, da die Entfernung zum „Aus“ geringer ist, weshalb diese Spielvariante oftmals besonders sinnvoll ist. Bei knappen Spielständen sollte – bevorzugt in der Endphase eines Spiels – der Sauwurf deshalb auch bewußt in Richtung einer Auslinie erfolgen.

### 3.2. Die Taktik im Spiel

- Sauwurf

Beim Sauwurf sollte immer die Entfernung gewählt werden, die für die eigene Mannschaft die größten Vorteile ergibt.

Eine schußstarke Equipe sollte demnach tendenziell kürzer (6 – 8 m) spielen, ein schußschwaches Team eher länger (8 – 10 m). In Abhängigkeit zum Gegner kann es sinnvoll sein - von diesen Prinzipien abweichend - länger oder kürzer zu spielen, je nachdem, ob die Gegenmannschaft besonders gut schießt oder eben nicht.

Bei hohem Rückstand (siehe auch: 8.3.1.1.) sollte eine kürzere Entfernung gewählt werden, da hierbei vom eigenen Team eher mehrere Punkte in einer Aufnahme wettgemacht werden können.

Bei hohem Vorsprung (siehe auch: 8.3.1.2.) sollte eine längere Spielentfernung gewählt werden, da hierbei vom Gegner viele Punkte schwerer zu erspielen sind.

- Schießen

Schießen ist im Notfall der Versuch, eigene, gut gelegte Kugeln zu verteidigen. Schießen bedeutet demnach im Pétanque-Spiel Verteidigung.

Nur wenn in der Absicht gespielt wird, die gegnerische Kugel mittels eines Schusses durch die eigene auszutauschen (Carreau sur place oder enges Palet), dient dieser Schuß direkt dem Erzielen eines Punktes, also dem Angriff.

Gegnerkugeln, die durch Legen eher nicht zu übertreffen sind, sollten weggeschossen werden.

Wenn das eigene Team mindestens eine gute Kugel mehr im Spiel hat, als der gegnerische Tireur noch Kugeln zu spielen hat, kann auch mit weniger Kugeln in Händen – als die Gegenseite – noch geschossen werden.

- Die Wahl der Schußart hängt ab

#### **Von der Bodenbeschaffenheit:**

- Bei glatten, ebenen Böden ist die sicherste Art zu treffen ein Flachschuß (raffeln).
- Bei weicheren, aber unebeneren Böden ist „devant“ (davor) schießen besonders effektiv.
- Bei härteren oder elastischeren, unebenen Böden ist der Eisenschuß (au fer) sinnvoll.

#### **Vom Spielbild:**

- Um eine Zerstörung des Bildes zu vermeiden, die bei einem Flachschuß wahrscheinlicher ist, sollte „au fer“ geschossen werden.
- Eine freiliegende Kugel sollte – je nach Bodenbeschaffenheit – mit der sichersten Schußart entfernt werden.
- Verdeckt liegende Kugeln können nur „au fer“ oder „davor“ getroffen werden, weshalb sich der Flachschuß in einer solchen Spielsituation von selbst verbietet.
- Ist von zwei nebeneinander liegenden Kugeln eine wegzuschießen, sollte „au fer“ oder „davor“ getroffen werden, um eine unnötige Gefährdung der eigenen Kugel durch eine nicht sichtbare Bodenunebenheit oder ein nicht vorhersehbares Verspringen der Schußkugel zu vermeiden.

#### **Vom Spielstand:**

- Die Spielstandsabhängigkeit muß noch unterteilt werden in die innerhalb einer Aufnahme und die innerhalb des Gesamtspielstandes.
- Innerhalb einer Aufnahme:
  - Bei Kugelvorteil genügen Treffer.
  - Bei Zeit- und/oder Kugelnachteil muß die Schußkugel besser liegen bleiben als die geschossene Kugel, um einen höheren Nachteil zu vermeiden.
  - Bei Zeitvorteil muß die Schußkugel besser liegen bleiben als die geschossene Kugel, um zu vermeiden, daß die eigene Mannschaft in Zeitnachteil gerät.
- Innerhalb des Gesamtspielstandes:
  - Bei hohen Führungen sollten riskante Schüsse vermieden werden.
  - Bei hohem Rückstand, insbesondere bei einer drohenden Niederlage, sollte auch ein hohes Risiko bei den Schüssen nicht gescheut werden, da sonst meistens der Verlust der Partie unvermeidbar ist. Insbesondere Sauschüsse sind dabei ins Kalkül zu ziehen.

- Legen

Mit gelegten Kugeln versucht jedes Team Punkte zu erzielen. Legen bedeutet demnach im Pétanque-Spiel Angriff.

Auf den Angriff einer gut gelegten Kugel muß die gegnerische Mannschaft jeweils reagieren. Ein Spiel beginnt (nach dem Sauauswurf) logischerweise mit einer gelegten Kugel – also einem Angriff.

Auf Gegnerkugeln, die leicht durch Legen verbessert werden können, sollte gelegt werden.

- Prinzipien des Legens:
- Immer die einfachste Wurfart wählen, mit der das jeweilige Ziel erreicht werden kann. Effets sollten dementsprechend nur im Bedarfsfall eingesetzt werden.
- Die Kugeln sollten vor der Sau (devant) plziert werden.
- Die Kugeln sollten auf unebenem Gelände in den Weg zum Schweinchen gelegt werden.
- Eigene, bereits liegende Devant-Kugeln sollten nur im Notfall „angespielt“ werden, weil schon ein kleiner Tempofehler dazu führt, daß die eben gespielte Kugel „zu lang“ wird, wenn die anzuspielende Devant-Kugel verfehlt wird, woraus sich ein Nachteil für das eigene Team ergibt.
- Auf glatten Böden sollte eher gerollt werden.
- Auf unebenen Böden sollten eher Portées gespielt werden.
- Partnereinstellung

Um erfolgreich Pétanque zu spielen, muß natürlich jedes Mitglied eines Teams gut schießen und gut legen können. Doch neben den technischen Fähigkeiten bestimmt ganz erheblich die „soziale Kompetenz“ der Akteure die erreichbaren Ergebnisse.

Unter sozialer Kompetenz (siehe auch: 8.3.3.) soll die Fähigkeit begriffen werden, in allen denkbaren Spielsituationen (z.B.: Frustrationsphasen, euphorischen Momenten) angemessen zu reagieren. Jede angemessene Reaktion bedeutet eine Stärkung des Teams. Hierzu sind Toleranzen jeglicher sozialer Art, Siegeswille und emotional und/oder rational positives Einwirken auf die Mitspieler wichtige Faktoren.

Schuldzuweisungen sind kontraproduktiv und verunsichern die Partner meistens nur noch stärker. Ebenfalls gegen die Equipe gerichtet ist öffentlich geäußerte, heftige Kritik an Teammitgliedern.

Sinnvoll ist Partnerakzeptanz. Kein Spieler der Welt kann jede Kugel perfekt spielen. Deshalb muß jeder Akteur die Stärken und Schwächen der Mitakteure kennen und akzeptieren. Diese weise, soziale Erkenntnis sollte diesen Mitakteuren jedoch nicht als Vorwand dienen, weniger an ihrem spielerischen Vermögen – in jeder Hinsicht - zu arbeiten. Ist diese Motivation gegeben, so wird die Akzeptanz in noch ausgeprägterer Form gegeben sein.

- Gegnerbeobachtung

Wenn die eigenen Fähigkeiten erkannt und akzeptiert werden, ist durch genaue Gegnerbeobachtung leichter feststellbar, mit welchem taktischen Konzept gewonnen werden kann.

- Beobachtungsinhalte:
- Welche Spielentfernung bevorzugt das gegnerische Team?
- Können alle gegnerischen Spieler gut schießen?
- Können alle gegnerischen Spieler gut legen?
- Von welcher Seite legt die Gegenmannschaft (Rechts- oder Linkshänder)?
- Welche Legeart wird bevorzugt?
- Welche Schußart wird bevorzugt?
- Spielt der Gegner offensiv, defensiv oder gar eine kontrollierte Offensive (getreu Otto Rehagel)?
- Spielt der Gegner besonders schnell oder nimmt er sich ausreichend Zeit?
- Versucht der Gegner das eigene Team in Gespräche zu verwickeln und es somit abzulenken?
- Respektiert der Gegner das Regelwerk (z.B.: Kreis, Entfernungen, Kugeln, Ruhe bei Aktionen, usw.)?
- Wie reagiert der Gegner auf Provokationen?